

La pantalla como escenario: el cuerpo visualizado en las obras de videodanza postcovid.

Los tipos y formas en que se representa al cuerpo trabajando, divirtiéndose o en otras tareas han cambiado en estos últimos meses de pandemia, dando lugar a una especie de nueva visualidad del cuerpo, del cuerpo propio -mediado a través de la cámara, puesto en pantalla y en circulación social- y de la percepción del de los otros.

Ante la necesidad de seguir creando, con la desaparición de cierto tejido empresarial y el crecimiento de la precariedad de las actividades creativas, algunos tipos de obras de artes escénicas como las de danza se están adaptando y desarrollando una visualidad de la presentación performativa del cuerpo, un modo específico de obra de videodanza en la red, que sigue unos patrones de realización observables. Por un lado, estas propuestas han empleado la multipantalla, el juego con el espacio in y off, el registro vertical de movimientos y otras técnicas de realización, que han cristalizado en códigos visuales que han convertido a la pantalla en un nuevo escenario. Por otro lado, comienzan a influir en otros formatos audiovisuales próximos.

Queremos reflexionar sobre estos trabajos, donde la mediación visual y colaborativa del cuerpo en danza se realiza: pretendemos aportar una aproximación con conceptos y herramientas epistemológicas de los estudios visuales, las humanidades digitales, las disciplinas artísticas y de la comunicación.

Palabra clave: videodanza; obras audiovisuales en danza; estética postcovid; cuerpo en pandemia.

Reseña curricular breve:

Ana Sedeño-Valdellos

valdellos@uma.es

Facultad de ciencias de la Comunicación

Universidad de Málaga

Ana Sedeño Valdellós es Doctora en Comunicación Audiovisual y Profesora Titular en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Málaga (España). Sus líneas de investigación tienen abordan la música en relación a los medios y las prácticas audiovisuales en el panorama contemporáneo desde una perspectiva histórica o educativa, con especial énfasis en hechos artísticos como el videojockey, el mapping o la videodanza. En relación con ellos ha publicado varios libros como “Lenguaje del videoclip”, “La música contemporánea en el cine”, “Análisis del cine Contemporáneo: Estrategias estéticas, narrativas y de puesta en escena” o “Historia del videoarte en España” o “Arte, Activismo y Comunicación en el ámbito académico”, así como artículos en publicaciones como *Comunicar*, *Latina de Comunicación Social*, *Palabra Clave*, *Revista Mediterránea*, *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, *Historia y Comunicación Social*, *Trípodos*, *Área Abierta* o *Razón y Palabra*, entre otras.

1. Introducción: Contexto epistemológico

Durante la pandemia, todos hemos reflexionado mucho y en diversas direcciones. Buscando el sentido de lo que hacemos cada día, cada uno de nosotros se ha replanteado sus tareas cotidianas, sus labores, su ocio, su tiempo libre, su relación con sus amigos y familia.

Nos encontramos en un momento en el que el interés ha pasado del discurso al acto, lo que puede comprobarse bajo la idea del giro performativo que se expande por todas las disciplinas de ciencias sociales y humanidades. La imagen contemporánea es ubicua y está en todas partes. De hecho, durante este periodo parece que ciertas técnicas específicas como el zoom, visualización de datos, el plano cenital, procedentes de artefactos drones o el plano secuencia dan forma a una manera de encuadrar y mediar visualmente todas las acciones. La artificialidad de estas técnicas aleja a la mayoría de las imágenes del modo de representación institucional, cine clásico y de la transparencia de las representaciones. Nos colocan en un nuevo orden, una nueva dramaturgia visual, que no sólo está en la ficción televisiva y las películas sino que asalta los formatos de profesionales y amateurs como creaciones audiovisuales de emergencia.

Con la pandemia hemos entrado en un paradigma de domesticidad, donde se ha hecho habitual conocer el ámbito más íntimo de las personas. La casa, sus espacios y las actividades en ella se abrían a través de las webcams y los programas de conexión grupal como meet Google, Zoom y muchos más. La hipervisibilidad de todas estas situaciones tiene enormes consecuencias para la visualidad contemporánea. No existe ya lugar no expuesto y mediado por algún aparataje de registro icónico y distribución masiva. El cuerpo del ser humano es el más afectado por esta extrema accesibilidad de la mirada: desde la pandemia el cuerpo debe estar disponible a la actualización, a la plena conexión... cualquiera puede percibir que la intimidad ha dejado de ser el espacio donde lo humano guarda su esencia para presentarse ubicuo y lanzarse a través de las redes a todos los lugares. Archer (2021) se pregunta con el término “homebody” (cuerpo-hogar) las consecuencias de esto y qué mecanismos se han desplegado para que la intimidad se produzca (a través de) y se convierta en una imagen.

“Los mecanismos mediante los cuales se estetiza la intimidad doméstica, a través de las imágenes del cuerpo-hogar, se basan en el poder de la cámara para iluminar las paradojas existentes y producir nuevas. (...) La persona queda atrapada en este vínculo con la cámara y las pantallas a las que se vincula. Incluso su imagen autoproducida desdibuja las sensibilidades de lo cercano y lejano, lo cercano y lo distante, lo familiar y lo desconocido, asegurando efectivamente su propia alienación.” (Archer, 2021, p. 26-27)

2. Bibliografía

- Archer Porter, L. (2021). The Homebody During/In Crisis. The international Journal os Screendance, 14-29 <http://dx.doi.org/10.18061/ijsd.v12i0.7942>
- Dubatti, J. (2020) Entre el convivio y el tecnovivio: artes de pluralismo, convivencia y diversidad epistemológica. Investigación teatral: Revista de artes escénicas y performatividad, [S. l.], v. 11, n. 18, p. 17-21. DOI10.25009/it.v11i18.2649.
- Hagener , M. Divided, Together, Apart: How Split Screen Became Our Everyday Reality. Pandemic Media. Meson Press.<https://pandemicmedia.meson.press/chapters/time-temporality/dividedtogether-apart-how-split-screen-became-our-everyday-reality/>
- Stoichita, V. (1997). The Self-Aware Image: An Insight into Early Modern Meta-Painting. Cambridge: Cambridge University Press.

